



LA SEMANA DE LOS JUEGOS

Ahora que cada vez se acercan más los Juegos Olímpicos de Atlanta (como, ¿que no te acordabas de que son este verano?), nosotros te proponemos estos otros juegos, también con una tradición milenaria a cuestas, y para los que no necesitarás una gran preparación física para participar, aunque quizás tus personajes sí

POR RAFA CAMA

Esta ayuda de juego para *Rolemaster* o *El Señor de los Anillos* está centrada en la Semana de los Juegos, una antigua tradición numenoreana que ha sobrevivido hasta nuestra época de juego en las ciudades de Gondor.

Se trata de una semana de juegos y competiciones en honor de los Valar, en la que los dúnedain compiten entre ellos y con cualquier miembro de los Pueblos Libres que quiera participar. No es raro ver algún elfo tomando parte, por ejemplo, en la Semana de los Juegos de Dol Amroth.

Esta celebración tiene lugar una vez cada dos años, y su fecha de celebración varía en cada ciudad, para favorecer los viajes entre ellas y el comercio que de estos viajes se deriva. Gracias a esta variedad de fechas hay unos cuantos "participantes" profesionales, que viven de los premios que se dan en estas competiciones (que varían dependiendo de lo grande que es la ciudad y la riqueza de su Gremio de Mercaderes, que es el que suele sufragar la mayor parte de los gastos).

Calendario

La Semana de los Juegos suele durar (a pesar de su nombre) 8 días, estando dedicado cada uno de ellos a uno de los Aratar (o exaltados). En Minas Tirith y alguna otra ciudad poderosa se celebran durante 14 días, cada uno de ellos dedicado a un Vala, incluyendo los menores. En cada día de Juegos se celebran dos competiciones, una por la mañana y otra por la tarde. El calendario de la festividad normal (8 días) es el siguiente:

- Día 1: Día de Oromë. Por la mañana, doma de potros, y por la tarde, cacería.
- Día 2: Día de Nienna. Por la mañana, poesía, y por la tarde, Fiesta del Perdón.
- Día 3: Día de Mandos. Por la mañana, Ofrenda a los Difuntos, y por la tarde, carrera de caballos.
- Día 4: Día de Yavanna. Por la mañana, carrera pedestre, y por la tarde, concurso de jardines.
- Día 5: Día de Aulë. Por la mañana, Búsqueda en la Cueva, por la tarde, concurso de tallas.
- Día 6: Día de Ulmo. Por la mañana, canciones, y por la tarde, natación.

- Día 7: Día de Varda. Tiro de arco por la mañana y danza por la tarde.
 - Día 8: Día de Manwë. Ajedrez por la mañana y Fiesta por la tarde.
- Como se puede observar, en la Semana de los Juegos se presta tanta atención al deporte como al arte y a los juegos intelectuales.

Día de Oromë

Este día está dedicado principalmente a la caza y a la monta. Por la mañana se celebra la doma de potros salvajes. Alguna ciudad cambia los potros por toros salvajes, pero dadas las dificultades que trae conseguir competidores para este juego, la mayoría de localidades se contentan con los potros.

El procedimiento es el siguiente. En primer lugar tira 1D100 para ver lo salvaje que es el potro. El resultado de esta tirada es la penalización que recibirá el jinete a su bonificación de Montar Caballos. Por cada turno que permanezca sobre la grupa del animal (es decir, que su tirada más su bonificación a Montar menos la penalización del potro sea mayor que 100), la penalización del potro bajará en 5, hasta que sea 0 y esté domado.

Gana el que más turnos se mantenga sobre el potro y, por supuesto, si doma al potro gana. En caso de empate, el jurado decide según el estilo (ten en cuenta el margen por el que se superaron las diferentes tiradas).

La segunda competición del día es la cacería. Gana, por supuesto, el que más piezas y de mejor calidad capture. Para ello cada participante hará una tirada de Rastrear en la Tabla 1, para ver que ha encontrado.

Por supuesto, aparte de rastrear el cazador debe de cobrar su pieza. Para ello tiene 6 turnos desde que encuentra a la presa para dejarla sin posibilidades de escapar. En caso contrario, se supone que el animal huye, a no ser que las heridas le hayan vuelto especialmente agresivo.

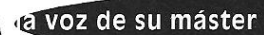
Cada cazador hará 5 tiradas en la tabla 1. Naturalmente, pueden hacer menos, si ya tiene bastantes piezas y no quiere exponerse a un encuentro con un animal peligroso.

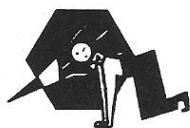
Día de Nienna

Las competiciones del segundo día de los Juegos tienen un carácter muy diferente a las del

TABLA 1

Tirada	Encuentro	Puntos
01-50	Nada	0
51-60	Conejo	1
61-70	Ciervo	2
71-80	Lobo	3
81-90	Jabalí	4
91-100+	Oso	5





inocente, es sin duda alguna la competición más reñida de los Juegos, ya que la dueña del jardín vencedor se lo pasará por la cara a las demás hasta los siguientes Juegos, y el hecho puede llegar a tener consecuencias políticas. La decisión de los jueces no es nada fácil ni agradable.

Día de Aulë

Este día se honra a la tierra y, para ello, se hace la búsqueda de la cueva. El juego consiste en que los jueces dejan escondida una joya de color verde en una cueva cercana a la ciudad, y aquellos que quieran participar deben encontrarla. Gana el primero que lo haga. Para ello, deberá pasar con éxito 5 tiradas seguidas de Percepción. Si falla una, deberá empezar de nuevo, ya que ha perdido la pista. Si algún PJ tiene Conocimiento de Cuevas, puede sumar la mitad de su bonificación en esta habilidad a su tirada. Aunque no se diga nada en las reglas, yo daría una bonificación por raza a los enanos de +20 en esta habilidad secundaria. Aunque la joya no vale mucho, generalmente hay que devolverla. Por la tarde tiene lugar un concurso de tallas, en el que pueden participar los PJs que eligieron Tallar Madera como habilidad secundaria (y hasta ahora no había podido usarla). Este concurso es sencillo de llevar a cabo. Gana aquel que saque la tirada más alta en Tallar Madera.

Día de Ulmo

El sexto día de los Juegos está dedicado al mar y a las canciones. Precisamente el primer paso

es el concurso de canciones. Para llevarlo a cabo, téngase en cuenta lo ya dicho en el concurso de poesía, y también si el PJ posee la habilidad de canto (y el jugador es durillo de oreja). Aquí sí que es cierto que el dominio de los elfos, si participan, es absoluto.

Por la tarde se desarrolla la competición de natación. Es simple. Cada competidor hace una tirada de Natación y esos son los metros que avanza, hasta llegar a los 500 metros que hay que recorrer. Si te ves con ganas, puedes controlar los puntos de fatiga, para ver si alguno se cansa y se ahoga (hay gente preparada para el rescate).

Día de Varda

Ya vamos llegando al final de la Semana de los Juegos. La gente empieza a sufrir afonías a causa de animar sin parar a sus favoritos, y ya quedan pocas actividades por celebrar.

Una de ellas es el concurso de tiro con arco, en el que la primera diana se pone a 20 metros. Para pasar a la siguiente ronda hay que sacar más de 100 en la tirada de Arcos. En cada ronda posterior, los blancos se alejan 5 metros (hay que tener en cuenta el modificador si se pasa a medio alcance, largo alcance, etc...). Por supuesto, gana aquel que consiga pasar a la siguiente ronda en solitario. Si son eliminados todos los participantes, se repite la última eliminatoria y el que consiga acertar más al centro de la diana (el que saque la tirada más alta) gana. Deja que el PJ sea el último en tirar y dile que el que ha sacado la tirada más alta ha dado en el centro de la diana. Esto nos da la posibilidad de conseguir el tiro que divide la flecha contraria en

dos, lo que dará mucho de que hablar.

Por la tarde se celebra la competición de Danza, y si alguno de los personajes quiere participar, hay dos posibilidades. La primera, por supuesto, es el juego en vivo, así que ponle una cinta de música de ballet y que muestre sus habilidades. La otra es que el ganador sea el que saque la tirada más alta en Danza (aunque esta opción es mucho menos divertida para el resto de jugadores de la partida que la anterior).

Día de Manwë

Y llegamos al último día de la Semana de los Juegos. Por la mañana tenemos un desafío de inteligencia: el campeón de ajedrez de la ciudad desafía a todo aquel que quiera jugar contra él. Si alguno se anima, pues eso, saca el tablero y a jugar (si es muy difícil podéis conformaros con las damas). El PJ sólo tiene que ganar (o perder) una partida.

Por la tarde tiene lugar una fiesta en la que se entregan los premios a los ganadores de las competiciones, que concluye en una gran cena abierta a todo el mundo y baile hasta altas horas de la noche. Según la riqueza de la ciudad, la fiesta será amenizada por músicos o actores, e incluso algunos cómicos.

Notas

Naturalmente, nos hemos dejado muchas cosas en el tintero, pero algunas de ellas las diremos ahora:

— Los jueces pueden ser miembros importantes del consejo de la ciudad, ancianos respetados por su sabiduría e incluso jueces profesionales que se ganan la vida de ciudad en ciudad. Suelen ser justos e inflexibles. Durante las competiciones su palabra es ley y sus decisiones son inapelables. Generalmente, no aceptan sobornos.

— Se pueden establecer apuestas con gentes del lugar, pero no están institucionalizadas. Son siempre apuestas entre particulares, pero tienen valor legal en la mayoría de pueblos y ciudades. La gente no ve con buenos ojos las estafas.

— Presenciar las diferentes competiciones es bastante barato, entre 1 moneda de cobre y 1 de plata, dependiendo del nivel de vida de la ciudad, aunque los alborotadores lo tienen muy difícil para entrar dos veces.

— Si algún DJ quiere celebrar la Semana de los Juegos completa, sólo tiene que crear las pruebas correspondientes a los diferentes días que faltan, intentando, en la medida de lo posible, reflejar en al menos una de cada día alguno de los aspectos del Vala en cuestión (por ejemplo, una competición de lucha libre el día de Tulkas).

